

2026 교사 게임리터러시

연구교사 중간워크숍

📅 2026. 8. 6.(목)

🏠 Rookie → Professional → Master · 함께 성장하는 1년

주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute

운영 사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

150분, 이렇게 진행합니다

01

15:00 ~ 15:05

개회식

축사 · 운영 안내 · 오늘의 목표 확인

05'

02

15:05 ~ 16:05

연구교사 멘토링 세션

패들렛 갤러리 · 조별 멘토링 중심

60'

03

16:05 ~ 16:40

멘토링 결과 발표

조별 2분 공유 · 전체 피드백

35'

--

16:40 ~ 16:50

휴식

다음 세션 준비

10'

04

16:50 ~ 17:30

종합 안내 및 폐회

총평 · 제출 일정 · 만족도 조사

40'

STAGE 01

START

01

OPENING · 개회식

개회식

15:00 ~ 15:05

- 축하 — 김현경 원장 · 게임문화교육원
- 운영 안내 — 이재호 교수 · 한국창의정보문화학회
- 오늘 중간워크숍의 목표 확인
- 연간 추진 일정 속 현재 위치

문을 여는 두 순서

01

인사말

김현경 원장

게임문화교육원



02

운영 안내

이재호 교수

한국창의정보문화학회 회장



※ 두 분의 말씀으로 중간워크숍을 엽니다

역량 계발 연수 운영 강사 모집



**2026 교사 게임리터러시
역량 계발 연수
운영 강사를
모집합니다!**

모집기간 2026. 8. 6. ~ 11. 30. *조기 종료될 수 있음

모집대상 1) 교사 게임리터러시 전문가·마스터 연구교사
2) 게임리터러시 교육 역량이 있는 수석교사

신청 방법 게임리터러시 교육 사이트 자스쿨에서 서류 접수

자세한 사항은 강사 모집 공고문을 확인해주시기 바랍니다.

문의처 : 2026 교사 게임리터러시 운영사무국
☎ 031-470-6375
✉ 3cgameliteracy@gmail.com

홍보용 QR코드

모집 기간

2026. 8. 6.(목) ~ 11. 30.(월) · 20회 달성 시 조기 종료

모집 대상

전문가 · 마스터 연구교사, 수석교사

규모·지원

강사 20명 이내 · 총 20회 · 회당 강사료 50만 원

연수 유형

유형 1 — 온라인 3종 + 오프라인 3차시 (총 6차시 이상)
유형 2 — 온라인 5종 + 오프라인 2차시 (총 7차시 이상)

신청 방법

지스쿨(gschool.gcei.or.kr)에서 서류 접수

문의

031-470-6375 · 3cgameliteracy@gmail.com

※ 온라인 = 게임문화교육연수원 신규 과정 · 자세한 내용은 공고문 참고

※ 오늘 이 자리의 전문가 · 마스터 선생님이 바로 모집 대상입니다

수강 인증 이벤트가 열립니다

참여 방법

- 1 게임문화교육연수원 누리집 회원가입 · 로그인
- 2 [교사 게임리터러시] 연수과정 바로가기 클릭
- 3 신규 5개 과정 수강 신청 후 각 1차시씩 수강
- 4 이름 · 학습진도율이 보이게 캡처 → 구글폼 제출

※ 신규 온라인 연수 5개 과정만 대상 (기존 과정 제외)

참여 혜택

전원 — GS25 모바일상품권 3,000원

추첨 100명 — 롯데백화점 상품권 5만 원

혜택은 인증 확인 후 12월 중 지급
당첨 발표 12/11(금) 지스쿨 공지



QR로 바로 참여

선착순 4,000명
달성 시 조기 종료됩니다

교사 게임리터러시 신규 온라인 연수 과정 개설

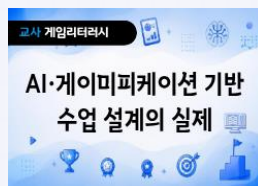
게임문화교육연수원



신규 온라인 과정(5종)



게임리터러시 교육 및
게임 디자인의 이해 (3H)



AI-게이미피케이션 기반
수업 설계의 실제 (3H)



생성형 AI 활용을 통한
교과융합 게임개발
프로젝트 (3H)



메이크코드 아케이드로 만드는
3D 교과 융합 수업 (3H)



AI 에이전트와 함께하는 교실
맞춤형 게임 제작 마스터 (3H)

* 이후 경인교육대학교
미래원격교육지원센터
(T캠퍼스), 중앙교육연수원
오픈 예정

당신의 수업, 게임이 되다 — 수업 설계 · 게임 개발 · 3D 융합

PLAYER 01



★ 2025 교사 게임리터러시 대상

조하나

CLASS 수업설계 마스터

AI·게이미피케이션 기반 수업 설계의 실제

- Q1 **게임리터러시의 이해**
하위 요소·학생 변화 사례 분석, 교사 판단 기준 정리
- Q2 **프로젝트 수업 활용 사례**
G.A.I.M 모델로 게임 구조·규칙·피드백의 영향 해석
- Q3 **설계 절차와 교사의 역할**
설계자·조정자·판단자, 내 수업 적용 체크리스트

PLAYER 02



★ 2025 교사 게임리터러시 최우수상

윤여경

CLASS AI 게임 크리에이터

생성형 AI 활용 교과융합 게임 개발
'2050 화성이주 탐사'

- Q1 **세계관·시나리오·에셋 생성**
멀티 프롬프팅 설계, 캐릭터·배경 이미지와 BGM 생성
- Q2 **노코드 게임 구현**
이동·대화·아이템 로직, 분기 구조를 코딩 없이 구현
- Q3 **화성이주 프로젝트 수업**
다국어 융합, 교과융합 수업 적용 모델링과 평가

PLAYER 03



★ 2025 교사 게임리터러시 우수상

황지영

CLASS 3D 메타버스 빌더

메이크코드 아케이드로 만드는
3D 교과 융합 수업

- Q1 **메이크코드 첫걸음**
의사결정 트리와 조건문(if-else)으로 첫 게임 설계
- Q2 **2D를 넘어 3D로**
타일맵 게임 제작, Raycasting으로 3D 시야·이동 구현
- Q3 **교실 속 메타버스**
픽셀 아트 3D 전시회, 성취기준 연계 수준별 디버깅

게임 기획부터 AI 게임 제작까지 — 시작과 완성을 책임지는 강사진

PLAYER 04·05



이재호 교수



정무식 교수

CLASS 게임 기획 마스터 듀오 · 경인교육대학교 · 가천대학교
게임리터러시 (게임 기획 중심)

- Q1 **게임리터러시의 이해**
게임리터러시의 개념과 게임리터러시 교육의 지향점 정리
- Q2 **게임 기획의 이해**
게임 기획의 개념, 미래형 게임 기획의 교육 맥락 적용
- Q3 **게임 기획의 실제**
기획서 개발 사례 분석과 나만의 게임 기획서 작성 실습

PLAYER 06



장준형

CLASS AI 에이전트 메이커 · 사업 PL
AI 에이전트와 함께하는 교실 맞춤형 게임 제작

- Q1 **AI 게임 제작의 첫걸음**
자연어 프롬프트 하나로 완성하는 교육용 퀴즈 게임, ARCS 동기 설계
- Q2 **AI 에이전트 웹앱 게임 개발**
서버·DB·배포까지 한 번에, 학습자 선택에 따른 분기 구현
- Q3 **교과 연계 적응형 게임 설계**
성취기준 분석, 진단→개별화 경로→적응 피드백 통합 설계

오늘, 이 세 가지를 가지고 돌아갑니다

01

점검

지금까지의
연구 진행 상황

무엇을 실행했고
무엇이 남았는지 확인

02

진단

막힌 지점,
연구 허들 찾기

혼자 붙들고 있던 문제를
멘토와 함께 이름 붙이기

03

설계

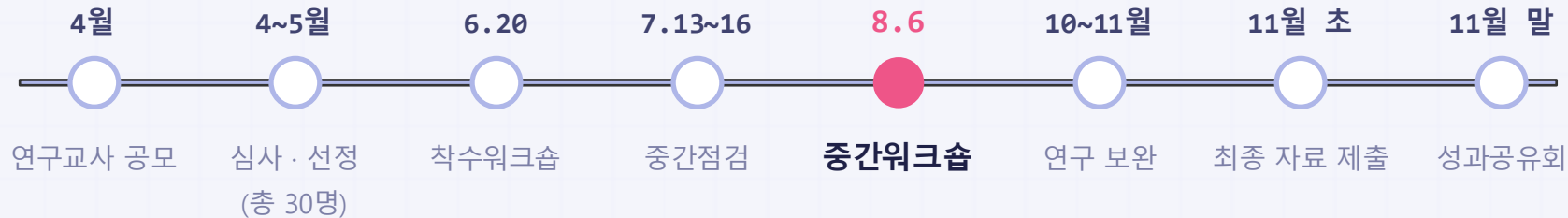
남은 기간
실행 로드맵

8월 ~ 11월,
주차별로 손에 잡히게

※ 오늘의 결과물 : 패들렛 갤러리 게시 → 조별 멘토링 → 2분 발표

우리는 지금 여기에 있습니다

TODAY



남은 기간은 약 3개월 반. 오늘 세우는 로드맵이 최종 산출물의 완성도를 결정합니다.

STAGE 02

START

02

MENTORING · 연구교사 멘토링 세션

연구교사 멘토링 세션

15:05 ~ 16:05

- 패들렛 갤러리 — 13개 조
- 입문자 – 마스터 멘토링
- 전문가 상호 멘토링
- 공통 허들 주제별 조별 멘토링
- 남은 기간 로드맵 수립
- 멘토링 결과 패들렛 작성(발표용)

갤러리 → 멘토링 → 로드맵 → 기록

QUEST 1

15'

패들렛 갤러리

조별 게시물 열람
댓글로 코멘트 남기기

QUEST 2

25'

허들 조별 멘토링

공동 허들 3종 중 택 1
같은 테이블에서 논의

QUEST 3

15'

로드맵 수립

8~11월 실행 계획
제출물 기준 역산

QUEST 4

5'

패들렛 기록

발표용 결과 정리
조당 1건

멘토링 기록은 종료 후 온라인 후속 멘토링의 출발점이 됩니다. 대화만 하고 끝내지 말고 반드시 남겨 주세요.

갤러리는 패들렛에서 엽니다

POST

4'

게시하기

수업 사진 · 학생 산출물을
우리 조 섹션에 게시합니다

BROWSE

7'

둘러보기

다른 조 게시물을 열람합니다
(관심 사례는 멘토링에서 질문)

COMMENT

4'

댓글 남기기

배운 것 · 궁금한 것을
댓글로 남깁니다

댓글은 이렇게 써 주세요

- 좋았어요 (X) → "보드게임 규칙을 학생이 직접 고치게 한 부분을 우리 반에 쓰고 싶습니다" (O)
- 질문은 '어떻게'로 시작하기 → "수준 차이가 큰 모둠은 어떻게 운영하셨나요?"

'우리 조'가 잡을 빌런을 고릅니다

2026년 진단된 공통 허들

1. 재미 – 학습목표 연계

게임의 재미가 학습 목표와
분리되지 않도록 하는 설계

2. 학생 간 수준 격차

학생마다 다른 디지털 역량과
출발점을 어떻게 다룰 것인가

3. 성과의 측정 · 평가

게이미피케이션의 효과를
무엇으로 보여줄 것인가

※ 2026 중간점검 보고서 30건 분석 결과

연구 설계

연구 질문이 지금도 유효한가? 범위가 너무 넓지는 않은가?

수업 실행

계획한 차시를 실제로 운영했는가? 무엇이 걸림돌이었나?

데이터 · 평가

학생 변화를 무엇으로 보여줄 것인가? 자료는 모이고 있는가?

산출 · 확산

제출물 형태로 정리 가능한가? 남은 기간에 끝낼 수 있는가?

8월 ~ 11월, 네 칸으로 채웁니다

8월

실행 보완

부족한 차시 추가 운영
누락된 자료 수집

9~10월

데이터 정리

학생 산출물 · 반응 정리
효과 확인 근거 확보

10~11월

연구 보완 · 집필

보고서 초안 작성
멘토 검토 반영

11월 초

최종 제출

결과보고서 · 성찰일지
숫폼 링크 제출

작성 요령 : '무엇을'이 아니라 '언제까지, 몇 차시, 누구와'까지. 멘토가 확인할 수 있는 문장으로 남깁니다.

발표 전, 패들렛에 남겨 주세요

① 연구 주제

한 문장으로 다시 정리

② 지금까지 실행한 것

차시 · 대상 · 활동

③ 학생 반응과 확인된 변화

구체적 장면 · 산출물

④ 우리 조가 고른 허들

빌런 1 · 2 · 3 중 택 1

⑤ 8~11월 실행 계획

오늘 세운 로드맵

게시 방법

- 본인 조 섹션에 게시물 1개(착수워크숍과 같은 섹션)
- 제목 = 성명(소속)
- 조별 인증샷
- 조 논의 결과는 대표가 1건 추가 게시
- 현장 참석이 어려운 선생님도 같은 섹션에 사전/사후 게시

패들렛 주소는 현장 화면으로 공유합니다. | 다른 게시물에 ★ 3개와 해결 댓글을 남겨 주세요.

STAGE 03

START

03

SHARE · 멘토링 결과 발표

멘토링 결과 발표

16:05 ~ 16:40

- 조별 핵심 결과 2분 공유 (13개 조 전원)
- 전체 피드백 · 질의
- 우수 논의 사례 공유

13개 조 × 2분, 35분 안에

13조

멘토링 1~10조 → 전문가 1~3조

2분

조당 발표 시간 (1분 40초 예비중)

9분

남은 시간은 전체 피드백 · 질의

진행 순서

조별 발표

조 번호 순서, 각 2분

발표자

조 대표 1인
(발표는 입문자 우선)

전체 피드백

멘토 · 참석자 질의

우수 논의 사례

인상적인 논의 공유

이 세 가지만 말하면 됩니다

01

우리 조 사례 소개

40초

우리 조에서 가장 인상적이었던 수업 사례 하나

02

허들 논의 결과

50초

우리가 고른 보스와, 함께 찾은 해법 한두 가지

03

남은 질문 나누기

30초

아직 풀리지 않은 것 — 전체에게 묻고 싶은 것

발표 자료는 따로 만들지 않습니다. 패들렛 게시물을 화면에 띄우고 이야기해 주세요.

듣기만 하지 말고, 남겨 주세요



우리 반에 당장 써보고 싶은 연구 3개에 별

패들렛 반응(이모지)으로 표시합니다.



'지금 막힌 지점'에 도움이 될 답을 댓글로

비슷한 문제를 먼저 겪어본 선생님의 한 줄이 가장 강력한 피드백입니다.



전체에게 묻고 싶은 질문은 손을 들고

발표 후 진행자가 질의 시간을 짧게 엽니다.

오늘 받은 별과 댓글은 워크숍 종료 후에도 패들렛에 그대로 남습니다.

이 네 가지 관점으로 짚어 드립니다

01

연구 계획의 충실성

연구 질문 · 방법 · 일정이 서로 맞물려 있는가

02

현장 적용 가능성

다른 교실에서도 재현할 수 있는가

03

게임리터러시 정합성

게임리터러시의 관점이 수업에 살아 있는가

04

산출물 · 확산 가능성

결과물이 다른 교사에게 전달될 형태인가

강평은 강점 → 보완점 → 다음 단계 순서로 전달됩니다. 보완점은 오늘의 로드맵에 바로 반영해 주세요.

STAGE 05

START

05

CLOSING · 종합 안내 및 폐회

종합 안내 및 폐회

16:50 ~ 17:30

- 총평
- 최종 결과물 제출 일정 안내
- 성과보고회 안내
- 만족도 조사 참여 요청(QR)

오늘 우리가 확인한 것

01

연구는 계획대로 가지 않습니다

계획과 실재가 어긋난 지점이 바로 연구의 발견입니다. 그 어긋남을 기록해 두세요.

02

막힌 지점은 혼자 풀지 않습니다

오늘 멘토와 나눈 대화는 종료 후 온라인 멘토링으로 이어집니다.

03

남은 것은 3개월 반입니다

오늘 세운 로드맵을 다음 주에 한 번 더 열어보는 것으로 시작하세요.

8월부터 성과공유회까지

8월

실행 보완 · 자료 수집

부족한 차시 운영, 학생 산출물 확보

10 ~ 11월

연구 보완 · 집필

보고서 작성, 멘토 검토 반영

11월 초

최종 자료 제출

부문별 산출물 일괄 제출

11월 말

성과공유회

우수 사례 발표 및 시상

※ 제출 마감은 11월 초입니다. 10월에 시작하면 늦습니다 — 8~9월에 자료가 모여 있어야 합니다.

연구입문 부문 제출 산출물

현장 실증 보고서

A4 10쪽 내외

- 수업 적용 개요 (Abstract 500자)
- 수업 운영 과정
- 학생 반응 및 산출물
- 수업 효과 및 성찰

+ 실행 성찰일지 3건 이상 (자유 양식)

수기 공모 (선택)

두 가지 양식 중 택 1

① 변화의 이야기형

수업 전후 학생·교사의 변화를 서사로

② 실용 가이드형

따라 할 수 있는 절차와 팁 중심

연구전문가 · 마스터 부문 제출 산출물



교수 - 학습 과정안 (세안)

차시별 목표 · 활동 · 평가가 드러나는 세안 형식

다른 교사가 그대로 따라 할 수 있는 수준



연구교사 결과보고서

A4 25쪽 내외

연구 배경 · 설계 · 실행 · 결과 · 시사점

공통 : 모든 부문은 최종 자료 제출 시 솟폼 1편 링크를 함께 제출합니다.

수업의 한 장면을 30초 안에

길이

15 ~ 55초

비율

숏폼 세로 비율

도구

VLLO · CapCut · Vrew

필수 해시태그

#2026교사게임리터러시

@@ 숏폼 리뷰를 넣어서 편집하기

답을 내용

- 학생이 몰입한 장면
- 결정적 한 마디
- 만들어진 산출물

11월 말, 한 해의 연구를 나눕니다

성과공유회

11월 말 개최 · 전 부문 연구교사 참석
우수 사례 발표 및 시상, 결과 자료집 발간

우수 사례 심사

제출된 산출물을 부문별 기준으로 심사합니다.
수기 공모는 별도 기준으로 심사합니다.

연구입문 (LV.1)

- 수업 적용 충실성 40
- 학생 변화 40
- 성찰의 깊이 20

연구전문가 (LV.2)

- 연구 설계 40
- 실행 · 결과 40
- 확산 가능성 20

마스터 (LV.3)

- 연구 완성도 40
- 현장 기여 30
- 멘토링 기여 30

※ 배점은 착수워크숍 안내 기준이며, 세부 심사 요강은 자료 제출 전 별도 안내합니다.

가시기 전, 2분만 부탁드립니다

이 설문이 다음 워크숍을 바꿉니다

- 오늘 멘토링에서 가장 도움이 된 것
- 부족했던 것 · 더 필요한 지원
- 남은 기간 운영사무국에 바라는 점
- 다음 성과공유회에 대한 제안

작년 설문이 오늘의 워크숍을 만들었습니다.



QR 코드로 바로 참여

STAGE 02 CLEAR

NEXT · 11월 성과공유회

오늘의 로드맵을 11월에 다시 펼쳐 봅시다

2026 교사 게임리터러시 연구교사 중간워크숍

주관 게임문화재단 · 게임문화교육원 | 운영사무국 (사)한국창의정보문화학회



2026 교사 게임리터러시

연구교사 중간워크숍

발 행 일 | 2026년 8월 6일

발 행 처 | 게임문화재단

발 행 인 | 유병한

지 은 이 | 이재호, 장준형, 정지원

감 수 | 김현경, 강세진

주 관 | 게임문화교육원

운 영 | (사)한국창의정보문화학회

주 소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전 화 | 02-586-3558

이 메 일 | 3cgame literacy@gmail.com

I S B N | 979-11-24801-03-1

[비매품]

- 이 책의 내용에 대한 저작권은 게임문화재단에 있으며, 2026 교사 게임리터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- 이 책을 게임리터러시 관련 교육 및 연수에 사용하시는 출처를 명시하여야 합니다.
- 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전재하는 것은 법적으로 금합니다.

비매품/무료



9 791124 801031

ISBN 979-11-24801-03-1